DibujArte

EDITOPOSTER S.A.

#30 $20.00 Mex 2.50 Dls

APRENDE A PLANEAR TUS
ILUSTRACIONES CON ACUARELA

VISTE A TUS PERSONAJES CON
TELAS TEXTURIZADAS
EN ACUARELA

LO BÁSICO SOBRE
PUNTILLISMO

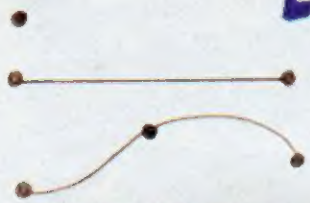
30
7 509761 100880

EDS DESIGN
enk.eds@gmail.com

COMPRA TUS NÚMEROS ATRASADOS EN LÍNEA: www.editoposter.com

¿Has notado que los trabajos de la de la mayoría de los que se inician en el dibujo se ven planos e irreales? Esto se debe a que sólo dibujan el contorno de las formas; su dibujo sólo tiene dos dimensiones -altura y anchura-, lo que le falta es la profundidad o el volumen de la forma. Antes de comenzar esta lección de acuarela, repasaremos los conceptos básicos de los planos en el dibujo y las cualidades del color.

LOS PLANOS DIMENSIONALES



PLANO UNIDIMENSIONAL

Está constituido por el punto y la línea.

EL PUNTO es la unidad mínima de la comunicación visual, es el elemento gráfico más importante y puede intensificar su valor por medio del color, el tamaño y su posición en el plano. También puede dar la sensación de color cuando aparecen varios puntos en el mismo campo visual.

LA LÍNEA representa la trayectoria de un punto y sirve para conectar dos puntos en el espacio. En sí se define como la unión o aproximación de varios puntos, nunca es estática y es el elemento visual básico del boceto, y se le asocia una dimensión: LONGITUD.

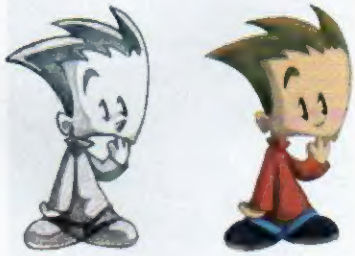
PLANO BIDIMENSIONAL

El trazo de una línea se cierra en un mismo punto, esto nos da el CONTORNO, éste tiene longitud y anchura, pero no "espesor", por lo que se le denomina PLANO.

La geometría plana estudia por ejemplo: los triángulos, cuadriláteros y circunferencias. En el dibujo se refiere a los contornos y al color en las plastas de cada tono.

PLANO TRIDIMENSIONAL

Son formas que poseen altura, anchura y PROFUNDIDAD, esta cualidad es la que añade el volumen a los cuerpos. En el dibujo, la sensación de volumen se logra gracias al uso de tonalidades y la representación de la luz y la sombra.



CONCEPTOS BÁSICOS DE COLOR

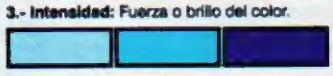
CUALIDADES DEL COLOR

Las tres características del color son:

1.- **Tono:** Cualquier color del espectro cromático.

2.- **Saturación:** Cantidad de blanco con el que se esté mezclando el color.

3.- **Intensidad:** Fuerza o brillo del color.



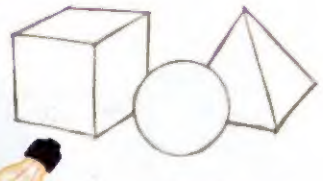
COLORES CONTRASTANTES

El opuesto del color es otro color que no entra en la composición del primero, y por esto se contrastan el uno con el otro de una manera extrema. También se ayudan haciéndose el uno al otro más atractivos ya que se reasaltan entre sí.

Los colores primarios (amarillo, cyan, magenta) tienen su opuesto en los colores secundarios (naranja, violeta y verde), este círculo cromático básico nos ayuda a ubicar su opuesto, que se encuentra al lado contrario del círculo.

LUZ Y SOMBRA EN COLOR

Este primer ejercicio en acuarela es muy sencillo. Utilizaremos las formas geométricas básicas y los colores primarios para comprender un poco la naturaleza de la luz y la sombra y cómo afectan los colores y el ambiente. Aprovecharemos la cualidad transparente de la acuarela para lograr tonos y efectos. Esto es sólo el calentamiento para aplicar esta técnica a formas cada vez más complejas. Aquí mostramos dos procedimientos para llegar al mismo resultado:

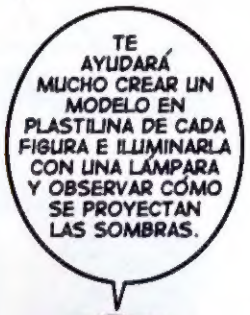


APLICANDO PRIMERO LAS SOMBRAS

Aplicamos un tono "neutro" como el morado, que posee cualidades cálidas y frías, y marcamos las sombras más importantes tanto en los cuerpos como su proyección en el piso; como ilustrando en blanco y negro.

Aplicamos el color del cuerpo de cada una de las figuras. El color lo saturamos al 100% en el área donde marcamos las sombras más intensas y reducimos la saturación en la cara donde pega la luz, dejando una zona blanca donde ésta cae directamente

En las sombras proyectadas por los cuerpos, aplicaremos un poco de color correspondiente a este objeto, como su reflejo en el piso.



APLICANDO PRIMERO EL COLOR

En este procedimiento, aplicamos el color en cada una de las figuras y al igual que el paso #2 del procedimiento anterior, marcaremos el área de sombras con el color al 100% de saturación y reduciendo la saturación hacia el área de luz. Sólo las sombras proyectadas se marcan en morado.

Tomamos del círculo cromático el contrario de cada color, aplicamos un poco desde el área más oscura y lo difuminamos con el pincel hasta la zona de luz; esto te dará una sombra intensa y vibrante con el color.

Por último, refleja el color del objeto en la sombra proyectada en el piso.

EL COLOR DE LA LUZ

Los cambios de color en la luz, así como las distintas horas del día, se caracterizan por tener alguna tonalidad especial. El color de las cosas siempre será el mismo, pero se ven afectadas por el color de la fuente de luz, haciendo que luzcan de manera distinta. El ambiente es como un foco de color... De cualquier color que imagines.

En este ejercicio coloreamos previamente el área como dos ambientes distintos: uno con base naranja para dar la idea de un ambiente cálido y otro con base azul, como un ambiente frío. Siguiendo el procedimiento del ejercicio anterior, aplicamos los mismos colores en las figuras. La diferencia es que el color base equivale al blanco del papel aún en la luz intensa y este color afecta el tono de cada cuerpo de distinta manera. Comprueba los resultados.

DIRECCIÓN DE LA LUZ Y LA SOMBRA

El rostro es el elemento que posee mayor expresividad del cuerpo, en una ilustración, pintura o fotografía es muy importante el manejo de la luz y la sombra para realzar los rasgos, expresión y la intención de un gesto. La luz y la sombra dirigidas en distintas direcciones pueden ayudarte a enfatizar emociones.

Practica estas posibilidades observando tu propio rostro frente al espejo utilizando una lámpara y dirigiendo la luz hacia ti en distintos ángulos. Fíjate cómo en cada uno sobresalen más algunas líneas de expresión, facilitándonos comunicar emociones como:

TONALIDADES Y SOMBRAS

Colores base sobre el que aplicaremos las sombras.

También con el recurso del color, podemos hacer que un mismo ángulo de sombra tenga distinta intención por su tonalidad. En estos 4 ejemplos se utilizó un mismo color de base (piel, cabello, ropa, etc.), y se usó la misma dirección de las sombras, pero coloreadas de tres formas distintas:

1.- La sombra es resultado de los mismos colores que la base, pero en su máxima saturación.

2.- Las sombras son el color de la base más un toque de su opuesto.

3.- La sombra es de un color totalmente contrastante al de la base.

Fig 1.- Es una sombra viva y brillante que refleja **ALEGRÍA** y **ENTUSIASMO.**

Fig 2.- Es una sombra más oscura, pero armoniosa y no tan severa. Transmite **SERENIDAD** y **REFLEXIÓN.**

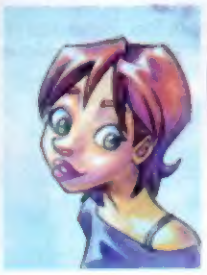
Fig 3.- Es una sombra muy oscura y marcada, que da la sensación de **MISTERIO, TRISTEZA o REVELACIÓN.**

En estos ejemplos usamos como base un color cálido y otro frío, al igual que en el ejercicio de los cuerpos geométricos.

Aplicamos los mismos colores en el cuerpo y en las sombras en ambos casos, pero el color del ambiente influye en la composición de cada tono. Observa: ¿Los dos te transmiten la misma sensación?

COLOR DEL AMBIENTE

El ambiente que rodea al personaje puede decirnos mucho sobre el estado de ánimo de éste. Incluso, una misma actitud puede ser interpretada de manera diferente por la lectura que le agrega el color de la luz del sitio.



EMMY HERNÁNDEZ

LOS DIAMANTES SON PARA SIEMPRE

"Este tip es una joyita". Imagina tu rostro como una forma sólida con distintas facetas, justamente como los lados de un diamante. la luz más intensa caerá directamente sobre una de las facetas y los colores de las facetas que le rodean se irán haciendo más oscuras según se alejen de ese punto de luz.

En un esquema más elaborado agregamos algo semejante a un triángulo escaleno a modo de nariz, cuya cara superior tiene un tono correspondiente al de la faceta ubicada sobre ésta. A los lados hundimos un espacio oscureciéndolo para colocar la cuenca de los ojos, y bajo de éste agregamos una faceta extra para indicar la parte superior de los pómulos.

1.- BOCETEA

A la faceta asignada como lado luminoso aplícale el color piel en la menor saturación. En las facetas que le siguen aplica mayor porcentaje de color y así sucesivamente hasta la última faceta, que tendrá el color saturado al 100%.

2.- REFINA

Sobre las facetas más oscuras aplica un poco de su inverso de color para marcar sombras más definidas. Trabajamos el cabello igualmente por secciones, intercalando algunas áreas claras y oscuras.

3.- COMPLETA

Por último tomamos el pincel humedecido y vamos integrando los bloques de colores, difuminándolos de la zona más oscura a la más clara. Definimos los últimos detalles, como el cabello, agregando mechones de tono oscuro para la dirección del peinado.

CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA Y DEFINICIÓN EN COLOR

Estructurar un cuerpo en base a figuras geométricas es un tema que ya se ha revisado en lecciones anteriores, en lo que respecta a dibujo. En esta lección de color es importante visualizar los cuerpos en estructuras geométricas para resolver el volumen de cada parte del cuerpo y facilitar el uso de la luz y la sombra en color.

CRUZ-LEE

1. Los colores de base en el personaje son claros (usando tonos con menor saturación) y planos, sin referencias de luz y sombras (salvo en los brillos intensos como en el cabello, que se dejan en blanco). El color de piel de nuestro amigo "CRUZ-LEE" se combinó previamente con un poco de amarillo ocre para darle ese tono "oriental".

2. Ubicaremos la luz por encima y casi a espaldas de CRUZ-LEE.

Aplicaremos un tono de mayor saturación de cada color sobre la mayor parte del cuerpo, dejando por encima de brazos, cabeza y piernas, una zona de luz, siguiendo los contornos de su estructura.

3. Aplicamos los bloques de sombra más oscura en la piel con los colores opuestos (o morado), éstos van al lado contrario de la zona de luz, y realzando las formas geométricas que componen cada parte del cuerpo.

Observa el pecho y el abdomen, parecen cajas, mientras los hombros y la rodilla siguen una forma esférica.

4. Por último, integramos los colores con el pincel húmedo, desvaneciendo de la zona más oscura a la más clara.

Ubicaremos la luz por encima y casi a espaldas de CRUZ-LEE. En este caso la sombra abarca casi todo el cuerpo al frente del personaje. debemos tener cuidado de no oscurecer demasiado y "perder" el color base, ya que podría parecer que "SE PASÓ DE TUESTE".

Practica mucho estos 4 pasos tomando como referencia a personas en fotografías y revistas. Busca que éstas tengan distintos tipos de luz y sombras, poses y constitución física.

Y toma bien en cuenta estos 4 puntos cuando realices los ejercicios:

1. El físico del modelo y de acuerdo a la pose, dónde debemos resaltar: músculos, líneas de expresión, ropa, etc.

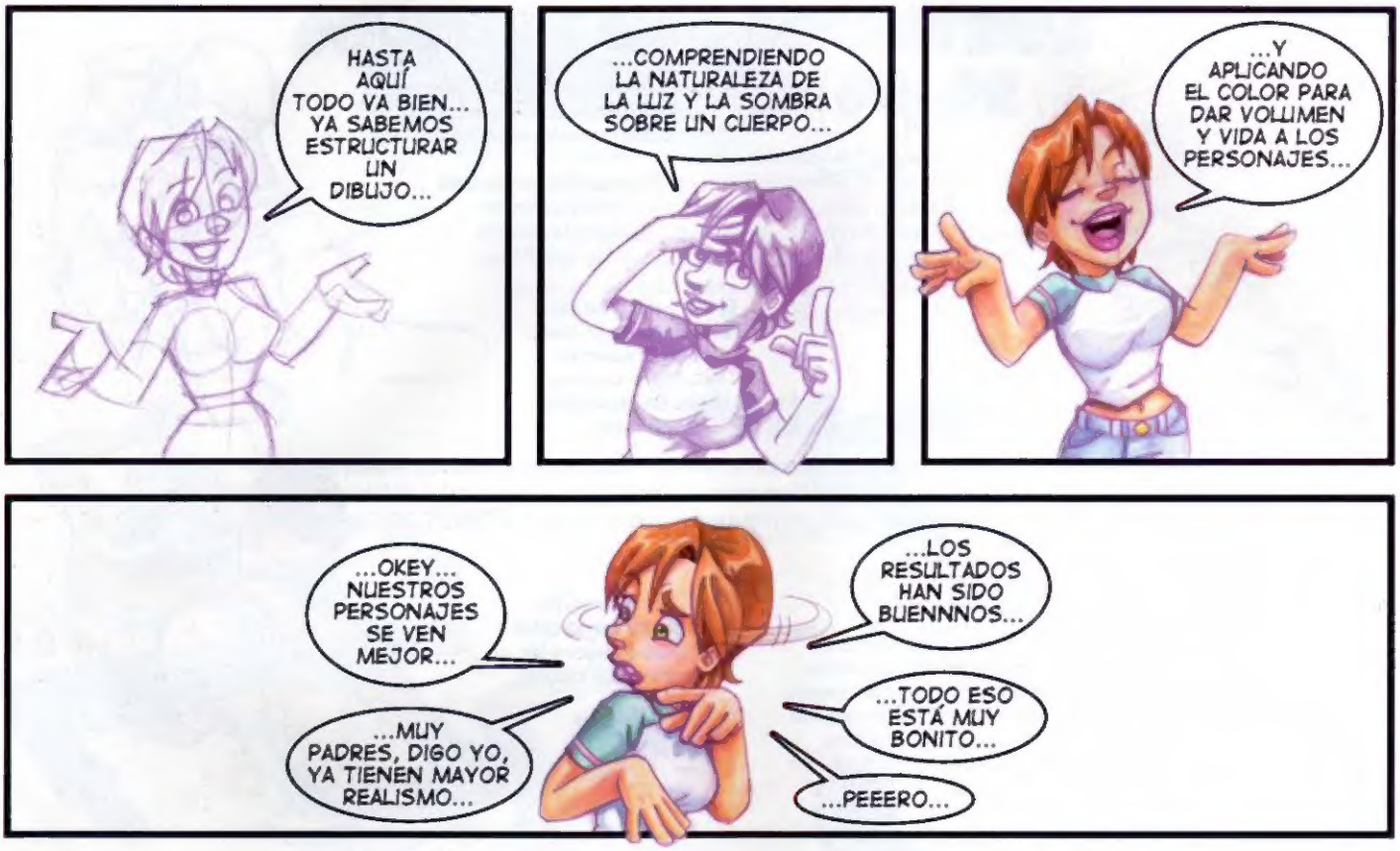
2. Los colores que usarías como color base (observa las zonas más claras).

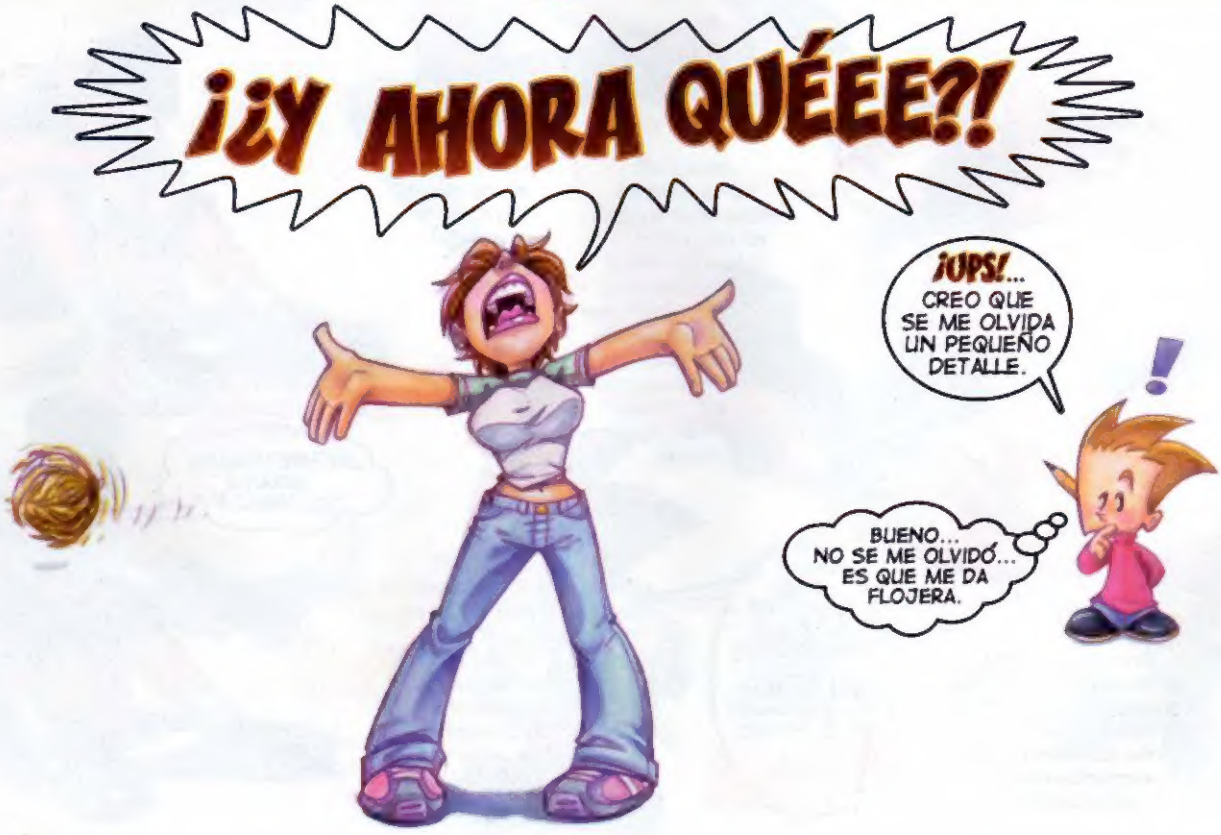
3. Identifica la dirección de la fuente de luz, y cómo influye en sus colores la sombra general.

4. En qué zonas hay sombras más oscuras o casi negras, y los detalles de color que posean, los cuales dan siempre ese elemento único a cada persona.

ACUARELA

EMMY HERNANDEZ





EMMY HERNÁNDEZ

EL FONDO

Una omisión general de todo incipiente ilustrador es enfocarse más al personaje o modelo en sí, desarrollando gráficamente en él emociones, expresiones (tanto faciales como corporales) y centrando en éste la resolución total de la comunicación, la intención o mensaje en una ilustración; pasando por alto que el entorno posee elementos que pueden hacer el mensaje más poderoso.

Es muy común evitar el fondo por miedo (o flojera) de enfrentarnos a algo muy complicado de elaborar, ya que son demasiados elementos y posibilidades, que parecen difíciles de encuadrar en un único momento; pero es sólo cuestión de observación, y enfocar la atención en puntos de interés o elementos claves.

Puede ser la calle por la que andas, la vista desde tu ventana o azotea, un parque cercano, el frente de una casa abandonada... ¡hay tantas posibilidades al alcance de tu vista para desarrollar un tema! Y no es necesario que sea algo demasiado complejo, sólo necesitas enfocarte en un área de interés, cuyos elementos, formas y colores se conjuguen en una composición de la cual te puedas auxiliar para comunicar un mensaje.

EMMY HERNÁNDEZ

EL ÁREA DE INTERÉS Y LECTURA GRÁFICA

El área de interés es el parrafo o línea que nos da la definición de todo un texto, es lo que resume la idea en pocas palabras. Gráficamente las palabras son los elementos que encerrados en una sola área nos dan una lectura clara de un momento. También la distribución de los elementos nos ayudan a darle una intención a la lectura: si se mueven los elementos de orden, la lectura puede cambiar radicalmente.

Observa el ejemplo que te presenta esta página. Por el tipo de "encuadre", la lectura está dada de arriba hacia abajo, y aunque el elemento principal es nuestro personaje, éste se encuentra como la última "palabra" de nuestra "oración". Por el orden lo "leeremos" así:

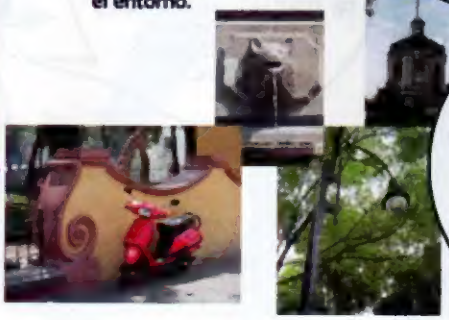
1.- EL CIELO: Lo primero que notamos es la condición general del ambiente y el tiempo; es de día y la luz parece muy brillante.

2.- LA ARQUITECTURA: Nos va ubicando en el tipo de lugar y la atmósfera que nos ofrece; en este caso es colonial, y por cómo refleja la luz y la sombra nos da la idea de la hora del día.

3.- LA VEGETACIÓN: Nos da más pistas del lugar donde nos encontramos, ya que es decorativa y bien cuidada (no silvestre). Nos ubica en un jardín o plaza.

4.- EL MODELO O PERSONAJE: Es como el "verbo de la oración", ya que con su actitud nos comunica la intención, objetivo o significado de la ilustración. En este caso nos refleja su inspiración, y nos habla del "placer de pintar".

En conclusión, el tema es: "pintando al mediodía en la plaza".
Aunque la lectura ha sido de arriba a abajo, nuestra interpretación verbal inicia desde el elemento principal (el personaje) y termina en el entorno.



TONALIDADES DEL DÍA

Ya antes mencionamos la importancia del color en el ambiente, pues influye en el estado de ánimo y el mensaje. Así como los focos de colores, el sol, dependiendo de su inclinación en el cielo, va dotando de ciertas tonalidades al ambiente. Esto hace que las distintas horas del día puedan ser asociadas con algunos tonos en especial.
En la fotografía, así como en la pintura, aprovechan este recurso del ambiente para reforzar la intención y las sensaciones que desean transmitir.

El Amanecer

La luz es limpia, clara y fría. Utilizamos tonos de azul y violeta como base general.
El efecto modelador de la luz es muy bueno ya que es muy tenue; no forma sombras y las diferencias son pequeñas entre las zonas iluminadas y las de umbría.
Puede semos útil para comunicar: meditación, magia, premonición o expectativa, por ejemplo.

La Mañana

Es una delicada luz que dura aproximadamente desde las 8:00 hasta las 10:00 a.m. La aprovechan muchos fotógrafos para hacer tomas de modas o viajes. El sol asciende por un cielo azul que proporciona una luz clara y casi incolora. Las sombras quedan nítidamente definidas aunque no totalmente oscuras, por lo que en la pintura sólo sombreamos con el máximo de saturación de cada color.

El Mediodía

El sol cae demasiado directo por encima de las cosas. Existe una enorme diferencia entre las zonas de sombra y las totalmente iluminadas. Esta condición es buena para marcar detalles en la arquitectura y objetos, pero no es conveniente en el paisaje o retrato. Sombreamos los puntos más oscuros con el inverso de cada color.

La Tarde

Cuando el sol comienza a declinar en el firmamento, regresa el modelado al paisaje y las características cálidas de la luz son buenas para los tonos de piel. Esta luz difusa es muy adecuada para los contraluces. Exceptuando el cielo, las cosas tienen una ligera base de colores dorados; el agua se vuelve muy brillante y las sombras son largas y azules. Este ambiente nos invita a la reflexión.

El Crepúsculo

El resplandor que queda tras la puesta del sol es similar a las primeras luces del alba; es de tonos suaves y coloridos. La luz indirecta suaviza las superficies duras; el ambiente se toma en colores cálidos, por lo que aplicamos una base de color naranja y algunos toques de rosa; las sombras las dan tonos de morado y violeta. Es un ambiente romántico y nostálgico.

EMMY HERNANDEZ

UNA VISTA INTERESANTE

Fuí a pasear a Coyoacán buscando ideas para una ilustración y encontré muchas posibilidades para desarrollar una buena composición: calles, jardines, fuentes, fachadas, etc.
Después de un rato de caminar me senté frente a una fuente a contemplar los alrededores. Me di cuenta de que algo llamó fuertemente mi atención: la fuente y el cielo de mediodía reflejados en un charco del piso. Me pareció interesante, ya que es una toma sencilla, pero que conjuga elementos muy poderosos como el contraste del color azul del cielo sobre los colores cálidos del adoquín; así como el hecho de estar viendo un elemento principal (la fuente) de una manera "indirecta".
Tomé esta foto para conservar la referencia y basarnos en ésta para desarrollar el siguiente ejercicio:

REALICEMOS UN DIBUJO

Podemos basarnos en la foto para hacer nuestra propia ilustración; el toque personal es tu interpretación y el uso de los elementos para tu composición. En este ejemplo sustituímos el reflejo de la fuente por el de nuestra modelo, que también está presente en parte del área encuadrada. La intención de que la cara de ella no esté dentro del encuadre es que no muestre directamente sus emociones, pero el entorno se vuelve un enorme globo de diálogo que en sus elementos nos dice lo que pasa en su cabeza y sus sentimientos.

Una vez pasado el dibujo al papel fabriano, se monta sobre una tabla sujetando los bordes con masking tape; como recordarás, esto es para que el papel no pierda su forma con la humedad.

LOS COLORES BASE

Observando la foto podemos notar dos colores que predominan: un café y un azul, ambos grises y apagados.

El primer color se logró mezclando en un godete una buena cantidad de amarillo ocre con una pequeña cantidad de morado, y otro tanto de azul marino y negro, para darle el tono apagado y grisáceo al piso. Prepara previamente el color diluyéndolo con bastante agua, así obtendrás un tono muy pálido que será la base. Aplica éste en todo el piso, incluso donde irá el agua; sólo respeta en blanco la zona donde cae el reflejo del sol.
Distribuye de forma irregular, y da una segunda pasada por algunas partes barriendo y punteando con el pincel; esto te dará la textura del piso.

El segundo color, el azul oscuro, se logró mezclando azul marino con un poco de morado y un toque de negro.
De igual manera diluimos una pequeña cantidad del color con bastante agua en el godete, y luego aplicamos de manera "uniforme" en el área del charco, respetando el brillo del sol y algunos adoquines que se asoman del agua.
Expande algo del color en las uniones de los adoquines, indicando acumulación de agua entre ellos.

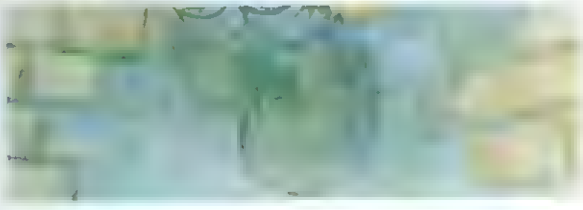
DEFINIENDO LOS ELEMENTOS DEL FONDO

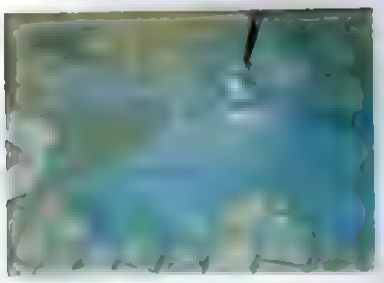
Para definir los elementos utilizaremos exactamente los mismos colores, pero con más saturación que en la base; con la preparación en agua que posee un poco más de color café daremos volumen a todos los elementos del piso.

Delineamos con un pincel fino las divisiones de los adoquines, y damos textura con pequeñas manchas; incluso en algunas zonas bajo el agua; también delineamos el contorno del charco simulando la humedad que se marca en el piso que lo rodea.

Sombreamos la parte baja del escalón para separar los niveles del piso. Aprovechamos un poco más del color para darle textura en esta parte.

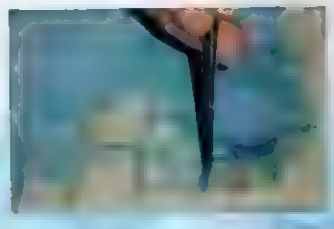
Rellenamos la figura reflejada del mismo color del piso.
La cualidad transparente de la acuarela nos dará el efecto unificado del agua, el piso y el reflejo en cada capa que apliquemos.





Pasemos a la definición del agua, lo que haremos es dar una segunda pasada con la misma "aguada" azul de la base, pero esta vez usaremos más para dejar completamente mojada el área del charco. Antes de que seque, aplicaremos el color directo con el pincel humedecido (técnica "en seco"), desde los bordes esfumando cada vez más hacia la zona donde se encuentra el reflejo. Puedes dar varias pasadas del color aplicando de la misma forma, pero sólo mientras esté húmeda el área, así que procura ser rápido. Recuerda respetar el reflejo de la luz y los adoquines sobresalientes.

Poco antes de que secara el papel se aplicaron algunos cuantos detalles con morado y café cerca de los bordes, simulando algunos otros reflejos del ambiente, y algunas partes oscuras de los adoquines que se encuentran más cerca de la superficie.

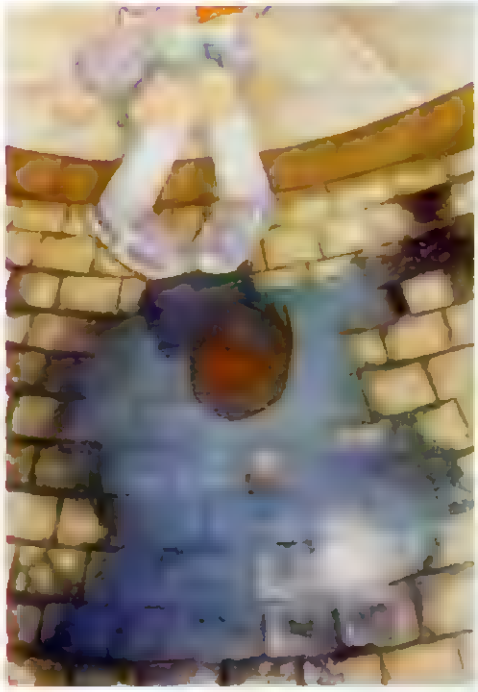


Con nuestro tono azul directo remarcamos los lugares donde se acumula el agua, después con el pincel húmedo ve difuminando el color ligeramente hacia los lados.

Y con el color directo del piso vamos oscureciendo estos contornos, esfumando de igual modo hasta integrar todos los colores que se conectan.
Cuando el pincel esté menos cargado de color, utilízalo para reforzar la textura del suelo.

Una vez que te convenza el resultado, proseguiremos con los detalles de la luz y el desarrollo del personaje.

EMMY HERNANDEZ



TRABAJANDO LA LUZ

Los efectos dados por la luz son muy importantes para darle mayor realismo al reflejo del agua. Para éstos utilizaremos el color blanco de acuarela; si tu equipo no lo tiene, también puedes usar acrílico blanco o tinta china blanca (el corrector no es conveniente).
Primero trabajaremos el área más grande, que es donde cae directamente la luz del sol; ésta ya la habíamos dejado en blanco, pero con la acuarela o acrílico iremos esfumando el color desde el centro hacia afuera, y en el adoquín que lo rodea punteamos con el pincel para hacer brillitos.

Da efectitos en los adoquines que salgan un poco del agua, siguiendo la forma de éstos.

También en el piso mojado alrededor del charco aplicamos pequeños puntos de luz; serán más sobresalientes en estas partes si los aplicas sobre los colores más oscuros.
Algunas líneas más difuminadas de blanco sobre el agua le darán volumen y movimiento al líquido.

Y EL PERSONAJE

Siguiendo los pasos vistos en esta lección, comenzamos aplicando los colores en su menor saturación en cada una de sus partes: ropa, piel, cabello, etc.
Ubicamos de una vez en dónde quedaría proyectada la sombra sobre el piso; recordemos en qué lugar está ubicada la fuente de luz y las condiciones del ambiente. Aquí es mediodía; la luz del reflejo indica que el sol está muy arriba en el cielo.

Los mismos colores de nuestra modelo se aplican a su reflejo sobre el agua; la saturación de los tonos será regular y casi plana. Aplica el color "zigzagueando" ligeramente en los bordes para simular sutiles ondas de agua. Como notarás, la transparencia de los colores de acuarela hace muy natural el efecto.

Teniendo en cuenta lo anterior, dejaremos la luz sobre los elementos del personaje, y la sombra que le da el volumen a sus formas serán los colores saturados que quedarán casi por debajo.

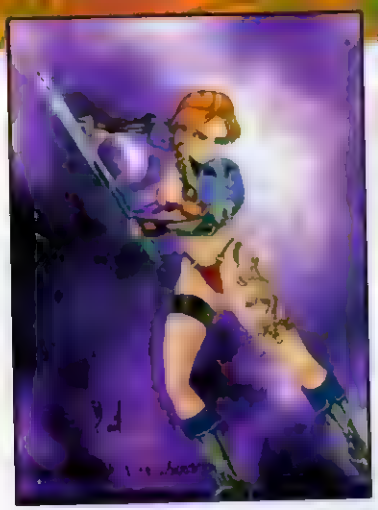
De vez en cuando contempla de lejos la ilustración para observar todos los elementos y colores en conjunto; así concluirás en qué áreas necesitas afinar detalles.

EMMY HERNÁNDEZ

LOS ÚLTIMOS DETALLES

Sólo falta agregar las sombras más oscuras en el personaje; se aplicarán unas cuantas, sobre todo en los sitios donde hay pliegues, donde el color esté más saturado con un poco del inverso del color para oscurecerlo aún más. No olvides las zonas de color pequeñas, y hacer más oscura la sombra sobre el piso en el lugar donde se posa el personaje, así como reflejar el color de éste en la sombra proyectada.
Con el pincel húmedo, unifica los bloques del mismo color; de la parte más oscura a la más clara.
Así podemos considerar que la ilustración está concluida, pero esto dependerá del grado de detalle que quieras dar a tu creación.

Recuerda que estos ejercicios son sólo ejemplos de algunas aplicaciones y posibilidades que puedes tener en tus pinturas. Aunque esta sección está dedicada a la acuarela, lo aquí expuesto puede servirte en la aplicación de otras técnicas, incluso las de medios digitales, ya que éstas hoy en día tratan de emular las técnicas de pintura tradicionales.
Espero que estos pequeños "tips" te sean de utilidad y sobre todo, te animen a crear un entorno interesante para tus personajes. Esto es apenas una parte del tema de fondo y ambientacion, y en próximos números veremos más recursos, efectos y elementos de composición.



REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

Esta vez no tendremos preámbulos...
pasemos directo a lo que nos incumbe.

Qué tal, mi nombre es Raúl de la Cruz Martínez y vivo en la ciudad de Coatzacoalcos, Veracruz, he seguido sus publicaciones desde el número uno, en especial colecciono las ediciones de Dibujarte que me parecen muy buenas; de hecho, por fin pude colorear en Photoshop gracias a los consejos que leí en el número 6 reedición pues tengo otras revistas que tratan el tema, pero no estaba tan bien explicado como en ese artículo. Felicidades.

Les envío algunos dibujos que he realizado en Corel photo-paint y un boceto a lápiz.

¡¡¡Saludos!!!

Tus personajes tienen un poco de incoherencia, especialmente la de cabello castaño. No sabemos si son gladiadoras medievales o ninjas de raza bárbara. Tienes que darle más credibilidad a tus creaciones; por ejemplo, en la corrección que ha hecho Tozani, se ha decidido más por la línea de gladiadora a la que le ha dado un poco más de protecciones (brazos cubiertos con una especie de metal, espinilleras y hombreras) pero manteniendo el toque sexy que de origen les has dado. Observa los colores, no deben ser tan saturados, si es una gladiadora no debe llamar mucho la atención; además, la piel debe ser bronceada ya que se la pasa bajo el sol entrenando y luchando. Observa en la ilustración la corrección a los tonos base y el tipo de sombreado. La proporción y la estructura también deben corregirse puesto que en tus dibujos parece que las chicas están a punto de caer. La portada en este número hace honor a tu trabajo, sigue esforzándote

HOJAS DE PRÁCTICA

PUEDES USAR ESTAS ILUSTRACIONES PARA PRACTICAR LAS TÉCNICAS QUE TE ENSEÑA ESTA REVISTA, PERO RECUERDA SIEMPRE RESPETAR EL CRÉDITO DEL AUTOR.

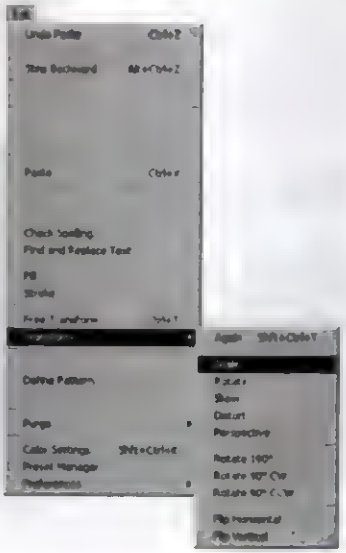
© IZUMI

HOJAS DE PRÁCTICA

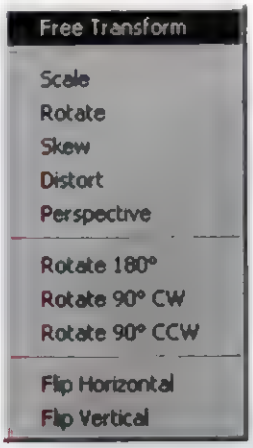
PUEDES USAR ESTAS ILUSTRACIONES PARA PRACTICAR LAS TÉCNICAS QUE TE ENSEÑA ESTA REVISTA, PERO RECUERDA SIEMPRE RESPETAR EL CRÉDITO DEL AUTOR.

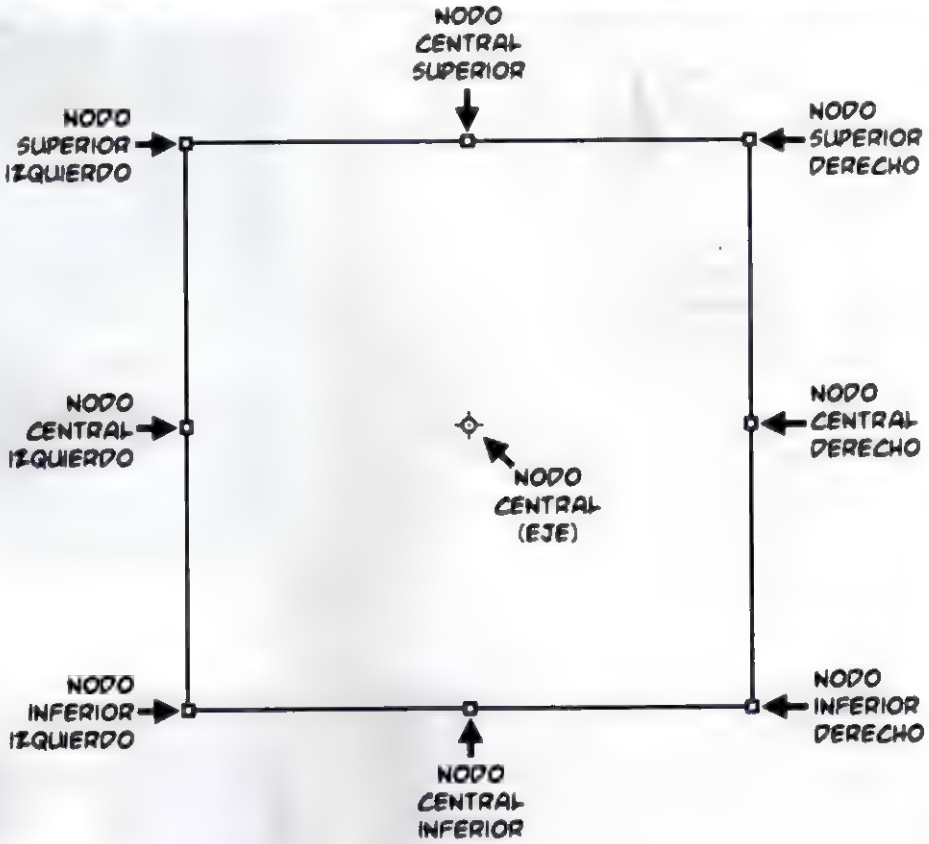
CTRL + T

La opción de Free Transform de la barra del Menú es de muchísima utilidad para casi cualquier trabajo en Photoshop. El comando >ctrl. + T< puede ayudarnos a lograr efectos desde colocar un póster en una pared con la perspectiva adecuada, hasta corregir el lineart de nuestras ilustraciones.



Hay dos caminos para poder modificar un objeto en un layer seleccionado. Dentro del Menu>Edit se encuentran las opciones Free Transform (Transformar Libremente) y/o Transform (Transformar) que incluyen más opciones con las que puedes escalar el tamaño de tu objeto, rotarlo, distorsionarlo, perspectivarlo, etc. En las siguientes páginas te explicamos con más detalle cada una de las opciones.





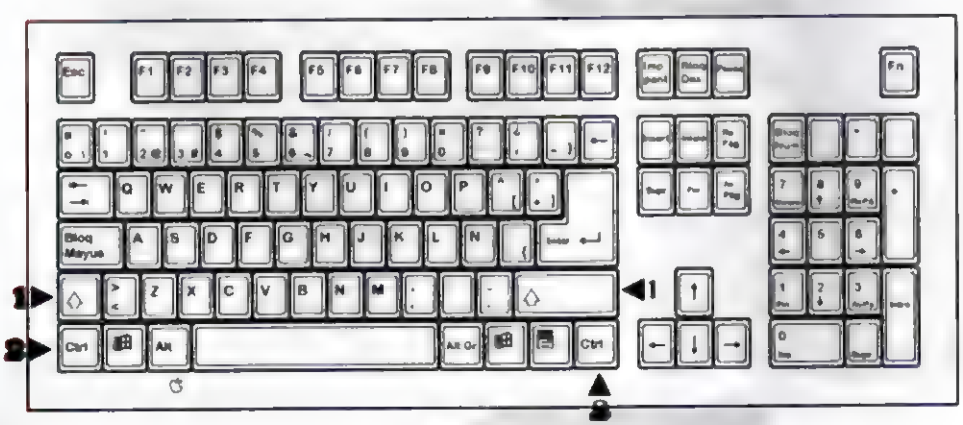
Al activar el comando, una figura geométrica similar a ésta aparecerá alrededor del objeto. Si tienes varios layers linkeados (unidos por medio del icono de cadena a la izquierda de cada layer) el comando transformará todos los layers linkeados al mismo tiempo.

Esta figura tiene nodos por medio de los cuales podrás transformar tu objeto. Juega un poco con cada uno presionando simultáneamente las teclas >Shift< (1) y >Ctrl< (2) para que ubiques los cambios que puedes efectuar con cada comando.

Una vez que esta figura esté cubriendo tu objeto, puedes dar clic derecho con tu mouse para desplegar un pequeño menú en el que puedes modificar la acción que deseas realizar sin tener que seleccionarlo desde el menú. Puedes cambiar de opción cuantas veces quieras.

Una vez que el resultado de tu modificación te satisfaga, puedes dar doble clic dentro de la figura, o presionar >Enter< en tu teclado para que la figura quede tal y como la dejaste.

Cabe aclarar que este comando depende mucho de la cantidad de memoria que tenga tu máquina, ya que si deseas hacer modificaciones demasiado complejas y tienes poca memoria RAM (64 megas, por ejemplo) el programa te indicará que no tiene suficiente memoria para realizar la acción que solicitas.



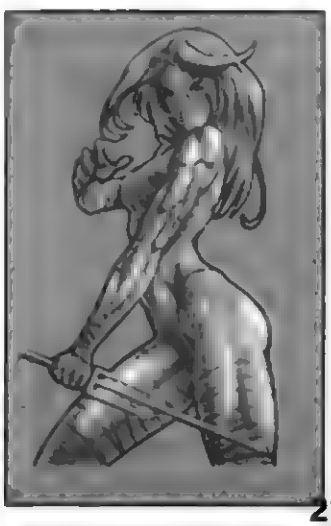
En la Opción Free Transform o en la de Transform>Scale podrás modificar el tamaño de tus objetos. Mira cómo se modificó la figura A en los ejemplos A-1, A-2 y A-3.

En el ejemplo A-1 no se presionó la tecla Shift mientras se realizaba la transformación y como verás, las proporciones originales de nuestra imagen se perdieron.

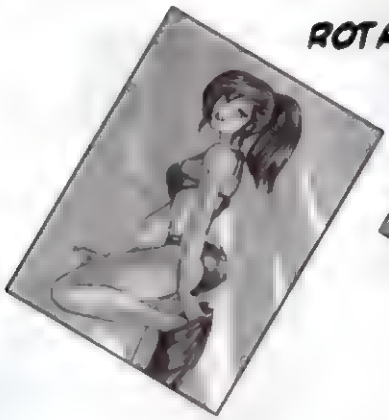
El ejemplo A-2 es una reducción de tamaño presionando la tecla Shift durante la transformación, esto hace que las proporciones originales del dibujo se mantengan, no importa a qué tamaño lo modifiquemos.

El ejemplo A-3 es una ampliación de la imagen original A presionando la tecla Shift durante la transformación. Observa que al ampliar la imagen la calidad se pierde un poco, esto es debido a la información en píxeles de nuestra imagen.

En los ejemplos de abajo observa cómo se hacen reducciones cada vez más pequeñas a una imagen, pero cuidado porque si tu imagen es ya muy pequeña y quieres regresarla a su tamaño original transformándola, la calidad de tu objeto se verá seriamente afectada. Es preferible que para regresar al tamaño original uses el comando Ctrl + Alt + Z hasta que tu imagen quede como tú desees.



ROTATE



SKEW

Ahora veamos un poco más de las opciones de **Transform**.

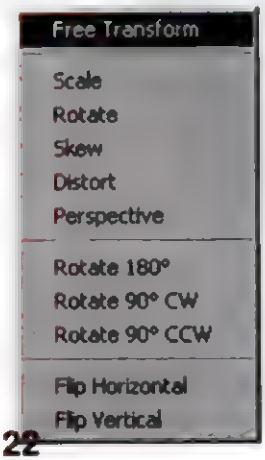
Rotate te permite girar la imagen en el sentido que tú desees, si presionas SIAT mientras la giras, te marcará giros en base a ángulos de 45 grados.
Skew modifica tu imagen sesgándola de uno o ambos lados, puedes sesgar un lado completo o una esquina a la vez. Usa Shift y Alt para modificaciones especiales.
Perspectiva hace que tu objeto se modifique en base a puntos de fuga horizontales o verticales.

Además de éstas, en tu menú verás otras opciones:

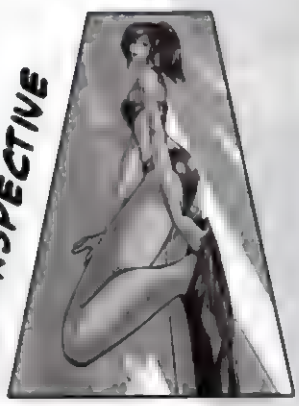
Rotate 90° CW (ClockWise). Gira tu imagen 90 grados en dirección de las manecillas del reloj.
Rotate 90° CCW (CounterClockWise). Gira tu imagen 90 grados en dirección contraria a las manecillas del reloj.
Flip. Voltea tu imagen con efecto de espejo. Puede ser Horizontal o Vertical.

Recuerda que la experimentación es importante, pero no pierdas de vista tu paleta de History.

Hasta la próxima.



PERSPECTIVE



HOJAS DE PRÁCTICA

PUEDES USAR ESTAS ILUSTRACIONES PARA PRACTICAR LAS TÉCNICAS QUE TE ENSEÑA ESTA REVISTA, PERO RECUERDA SIEMPRE RESPETAR EL CRÉDITO DEL AUTOR.

© IVONNE CRUZ

HOJAS DE PRÁCTICA

PUEDES USAR ESTAS ILUSTRACIONES PARA PRACTICAR LAS TÉCNICAS QUE TE ENSEÑA ESTA REVISTA, PERO RECUERDA SIEMPRE RESPETAR EL CRÉDITO DEL AUTOR.

© GABO

TEXTURAS EN ACUARELA MANGA

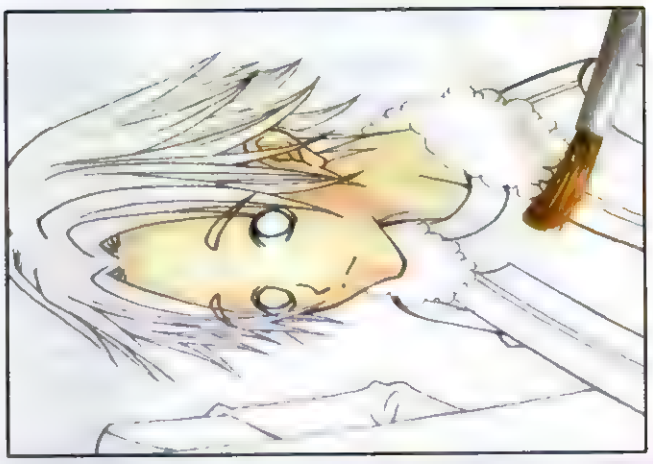
IZUMI

Continuamos con el tema de la revista anterior y seguimos dando texturas a la ropa de los personajes de nuestra ilustración.

En esta ocasión trataremos al chico de la derecha y usaremos como modelo la ropa de la fotografía de abajo a la izquierda. Recuerda que lo mejor para practicar texturas es copiándolas de la realidad, cuando domines la técnica podrás hasta inventar tus propios modelos.

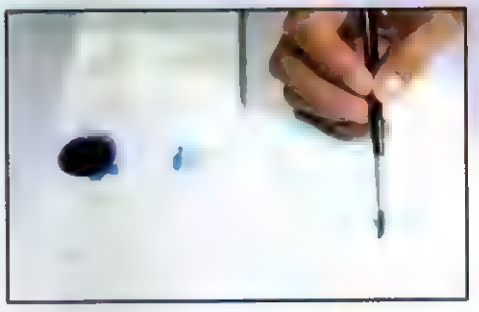
El material que se usa sigue siendo el mismo. Acuarelas Guitar Paint o Acuarel, pinceles redondos, una brocha plana larga, godete y papel Fabriano montado en una base sólida. La tinta del dibujo está hecha con estilógrafos desechables Staedler pues ésta es más resistente al agua que incluso la Pelikan. Debe dejarse secar un tiempo antes de comenzar a trabajar.

Sigue los tutoriales anteriores para colorear la piel y prepara un papel Fabriano para hacer una práctica antes de colocar el color directamente al dibujo.

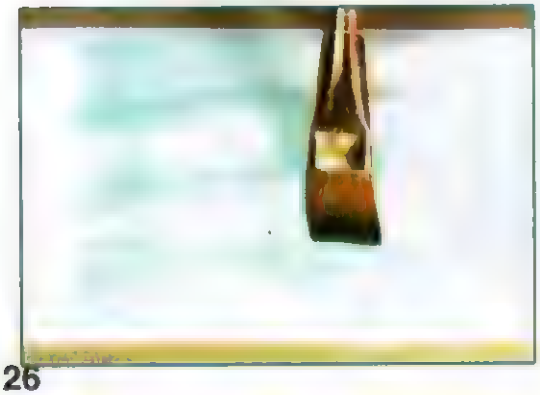


MEZCLILLA

Traza en tu papel de práctica un cuadrado, esto es sólo para que estés consciente de que debes mantener el color dentro de esta área. Usa un papel aparte para probar los colores que vas a usar y su saturación.



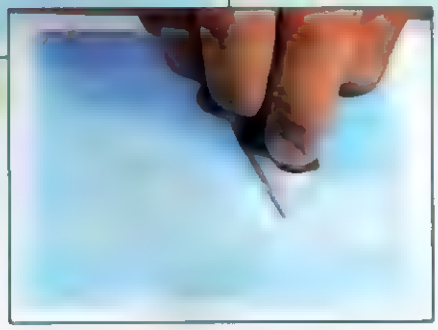
Humedece el papel completamente y aplica enseguida una capa de color azul cerúleo muy tenue, deja que seque completamente.



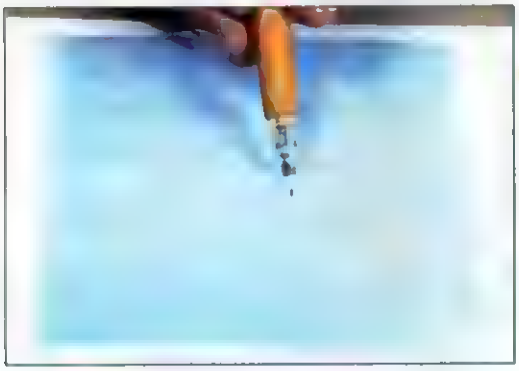
Aplica en seco una capa de azul índigo un poco más saturado que el anterior, trabaja con el pincel horizontal y vertical para que el tono quede lo más uniforme posible.

Ahora, usando una goma suave, talla en forma vertical borrando parte de la capa superior de color, el efecto que le daremos a la mezclilla será de deslavado. Retira el sobrante de la goma usando un paño suave.

Ahora raspa con una navaja en el mismo sentido que con la goma, enfatiza haciendo algunos surcos con la punta afilada, todo el tallado debe hacerse en la misma dirección.



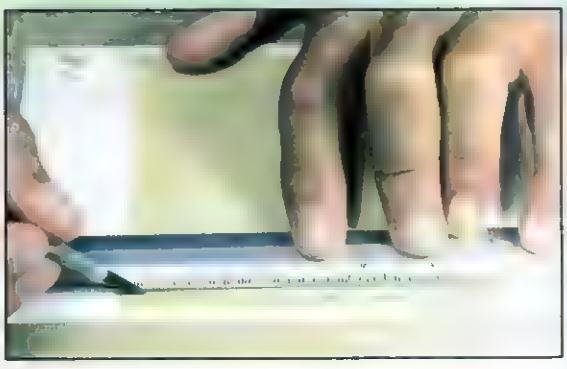
Para terminar usa un lápiz con minas azules y traza muy tenuemente líneas en la misma dirección que el raspado. Elimina los excedentes de papel raspado y ya está.

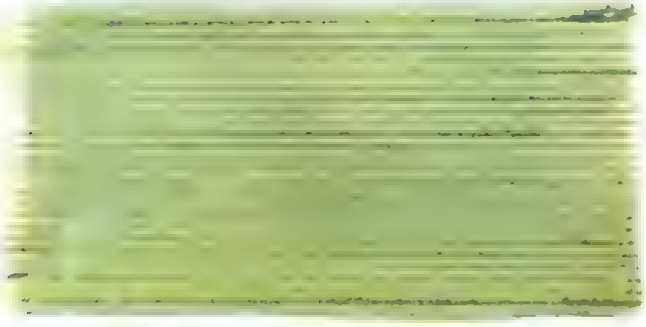


PANA

La pana es realmente fácil de hacer.
Sigue estos sencillos pasos:

- Humedece tu papel montado en una base y con un área trazada.
- Coloca una base de Ocre más o menos saturado, trata de que sea lo más uniforme posible.

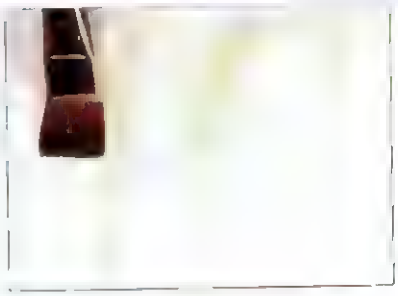




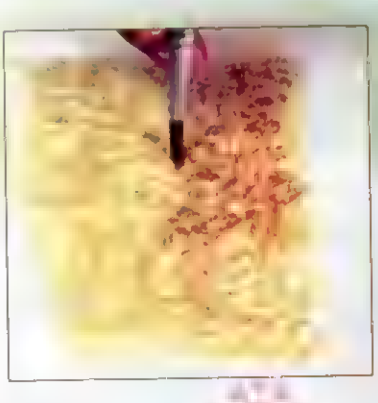
- Después de que seque completamente, traza líneas paralelas con un pincel usando color café. Si quieres puedes ayudarte con una regla, sólo trata de no manchar demasiado el papel.
- Si quedaron algunas líneas discontinuas, puedes completarlas con minas color café, esto ayudará a darle volumen a la textura.

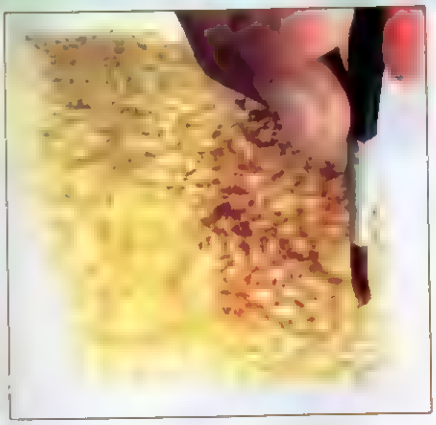
BORREGA

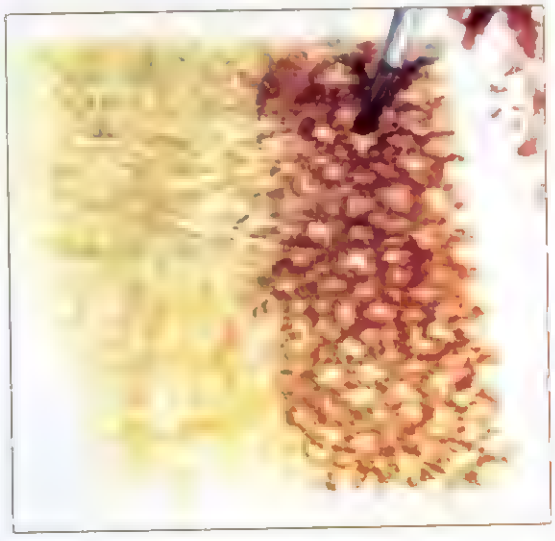
Ésta es un poco complicada. Monta y humedece el papel y aplica después una capa de Ocre muy tenue.



Ahora, usando una mezcla de Ocre y café, poco saturada, carga la brocha plana y puntea en el papel para dar una textura como en la foto. No cargues demasiado la brocha y trata de que el punteado sea al azar, no haciéndolo por líneas.





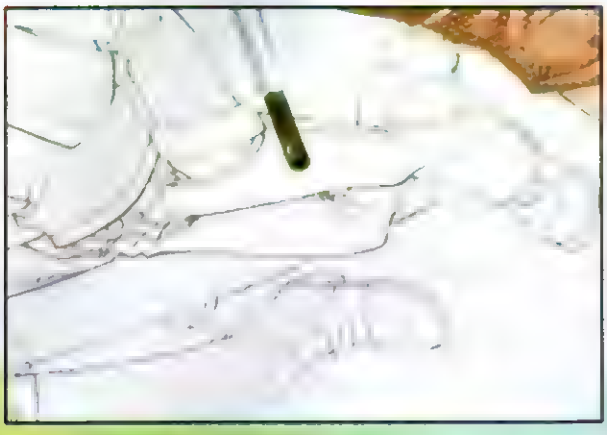


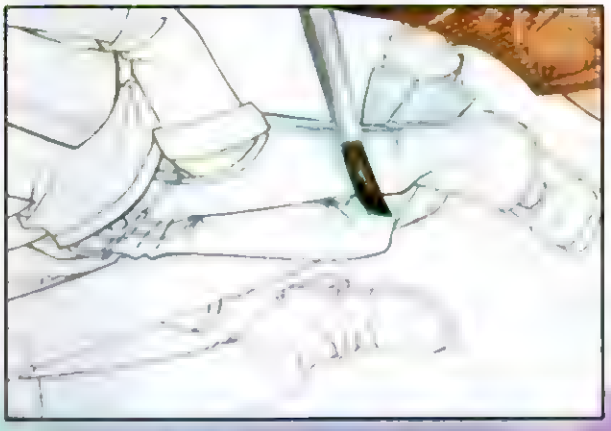
Pasa una y otra vez la brocha para que oscurezcas poco a poco el tono.

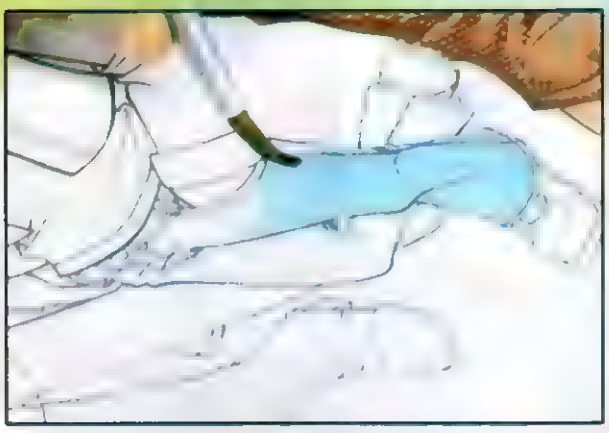
Para el final, satura el color con un poco más de café y puntea de nuevo, esta vez usando un pincel redondo casi seco.

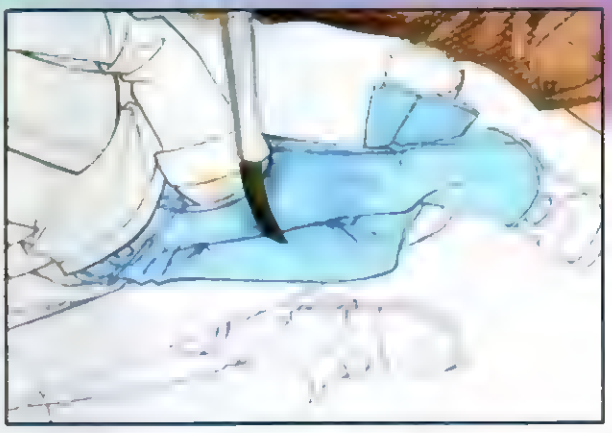
Define cada área redondeando zonas. Si llegas a saturar demasiado un área puedes corregir con ocre mezclado con blanco.

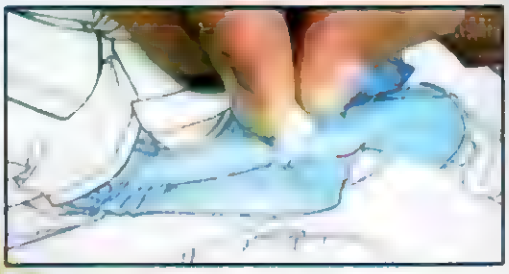
Ahora apliquemos lo aprendido al dibujo.



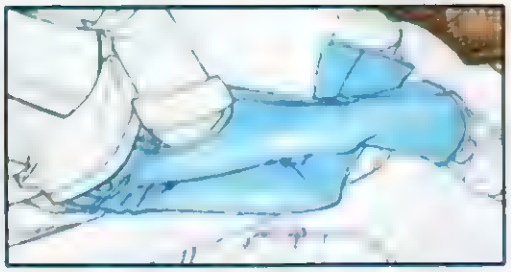


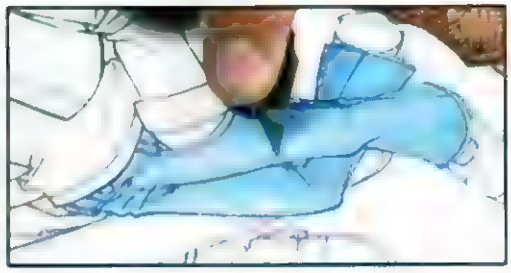






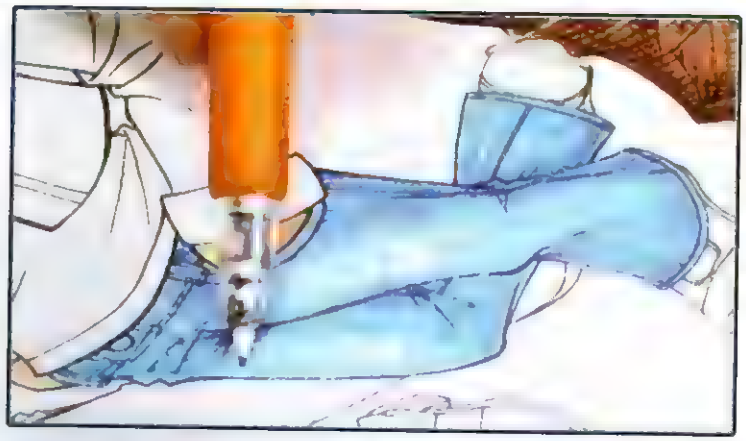
- Humedece la zona del pantalón y aplica la capa tenue de azul cerúleo.
- Deja que seque y aplica el azul índigo, cuida de no salirte de la zona del pantalón.
- Borra ahora un poco siguiendo la forma del pantalón y, acto seguido, raspa con la navaja para dar el efecto de deslavado, no te preocupes si llegas a llevarte pedazos de color, ya que el efecto de la mezclilla es así. Ten cuidado al usar la navaja, un accidente sería perjudicial para ti y para tu trabajo.

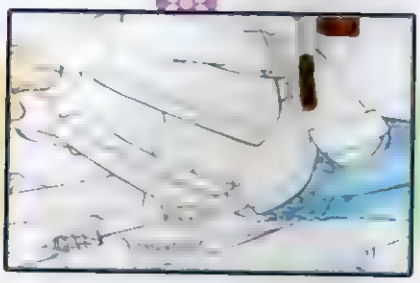


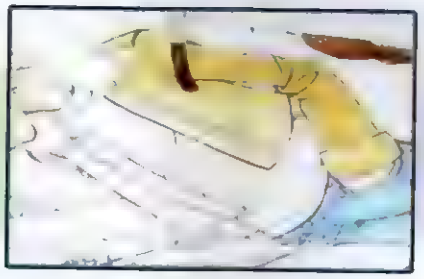


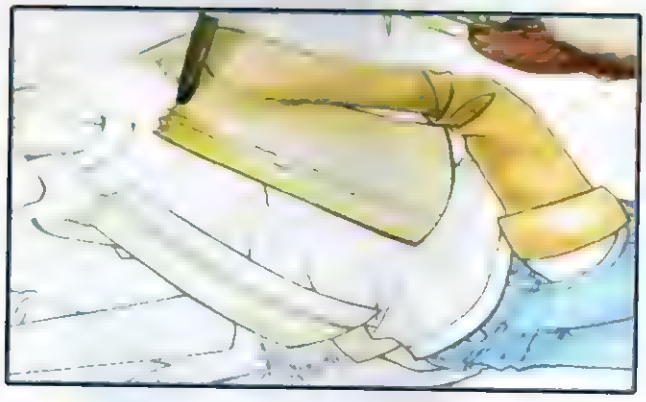
- Marca ahora con minas azules unas cuantas guías que refuercen la perspectiva del pantalón.

- Para la Pana sigue el mismo procedimiento de preparación: Humedece, aplica una capa de ocre tenue y deja que seque.



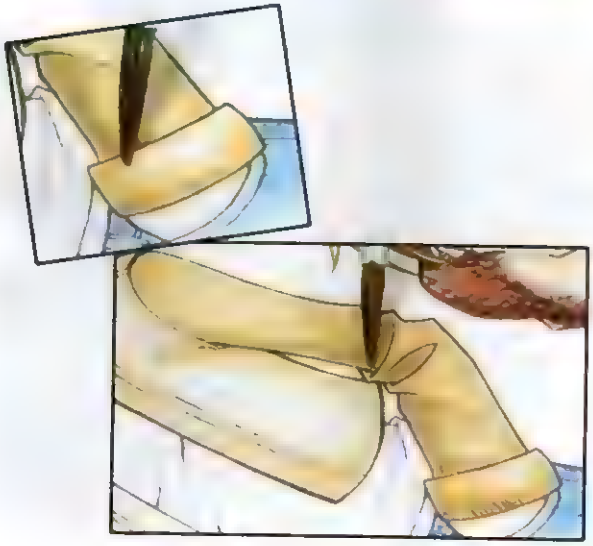


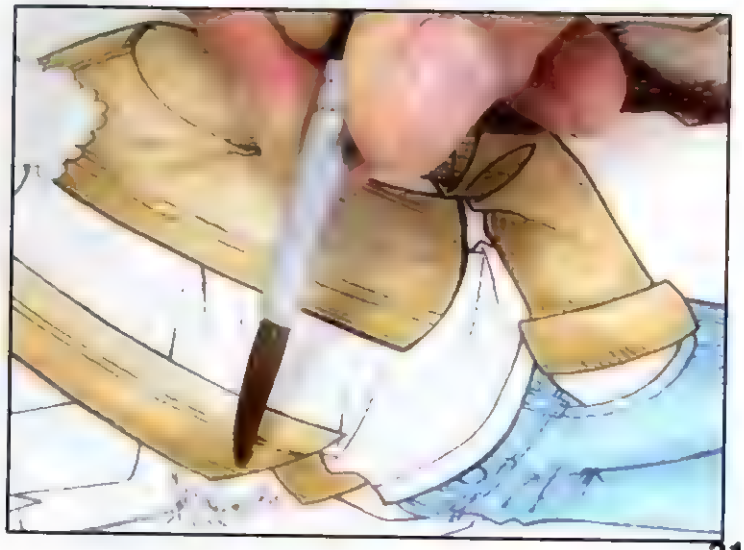




- Marca ahora las sombras con respecto a la fuente de luz usando un tono ligeramente más saturado de Ocre. Recuerda que tenemos un personaje previamente coloreado al que ya se le marcaron sombras, hay que respetar la misma fuente de luz para que no haya incoherencias en nuestra ilustración.

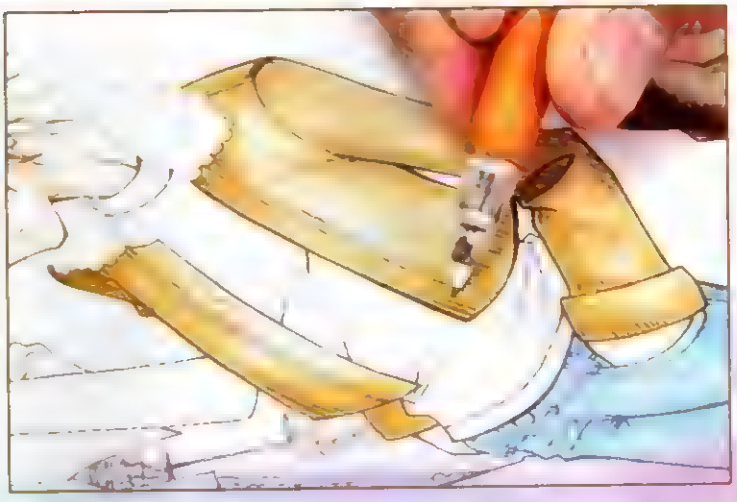
- Ahora traza líneas paralelas usando un pincel redondo y cuidando de seguir la forma y pliegues de la ropa. Controla tu pulso, ya que aquí no habrá regla que te ayude a darle forma a las líneas.



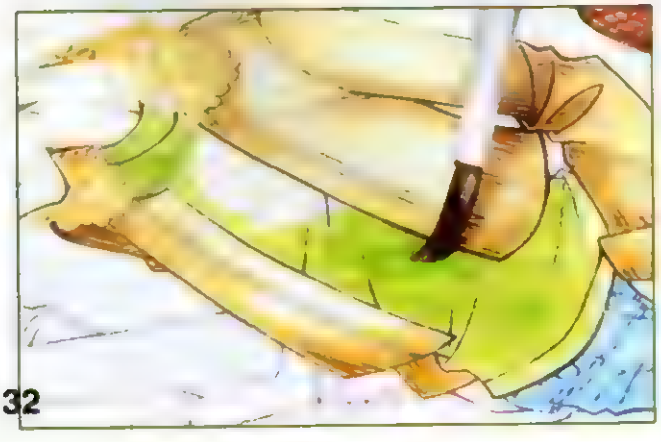


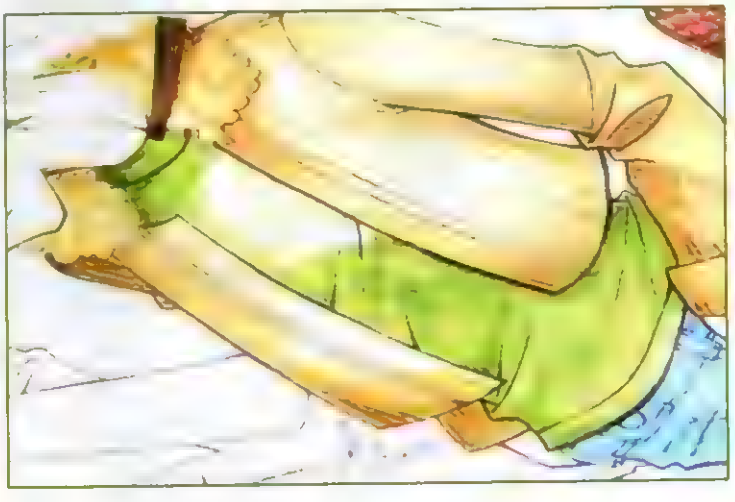
Remarca los espacios muy blancos con una mina de color café y ya está, lo importante de la pana no es que se vea una línea continua, sino que se note el volumen de la ropa, las líneas cortadas pueden ayudarte a darle volumen a la ropa por medio de luces y sombras.

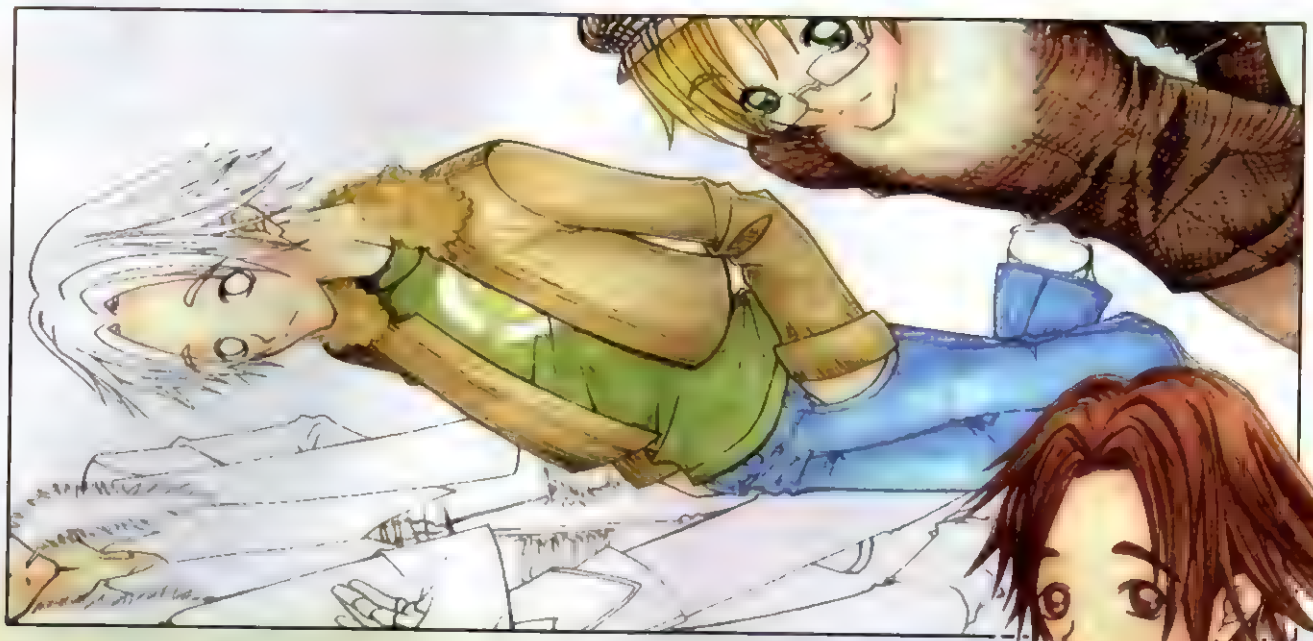
Para la borrega sigue la técnica del punteado pero usa solamente un pincel redondo. Es importante que respetes la fuente de luz que marcaste desde un principio para que tu ilustración se vea más creíble.



Colorea la playera y colócale un logo como el de tu modelo o un estampado en blanco, marca las sombras y cuida que el tono base sea uniforme.







Ya tenemos dos personajes coloreados y hemos visto bastantes texturas, pero aún nos faltan dos personajes más, no te pierdas los próximos números en los que terminaremos con esta ilustración.

Realiza tus propias creaciones y practica todo lo que has aprendido aquí, o puedes usar las hojas de práctica de la sección en blanco y negro.

PUNTILLISMO EN PAPEL AMATE

LILIANA PARTIDA

Una técnica que es poco usada en el ambiente del dibujo en general, dado lo complicado de la misma, es el Puntillismo, que requiere mucha paciencia y valoración para poder llevarse a cabo.

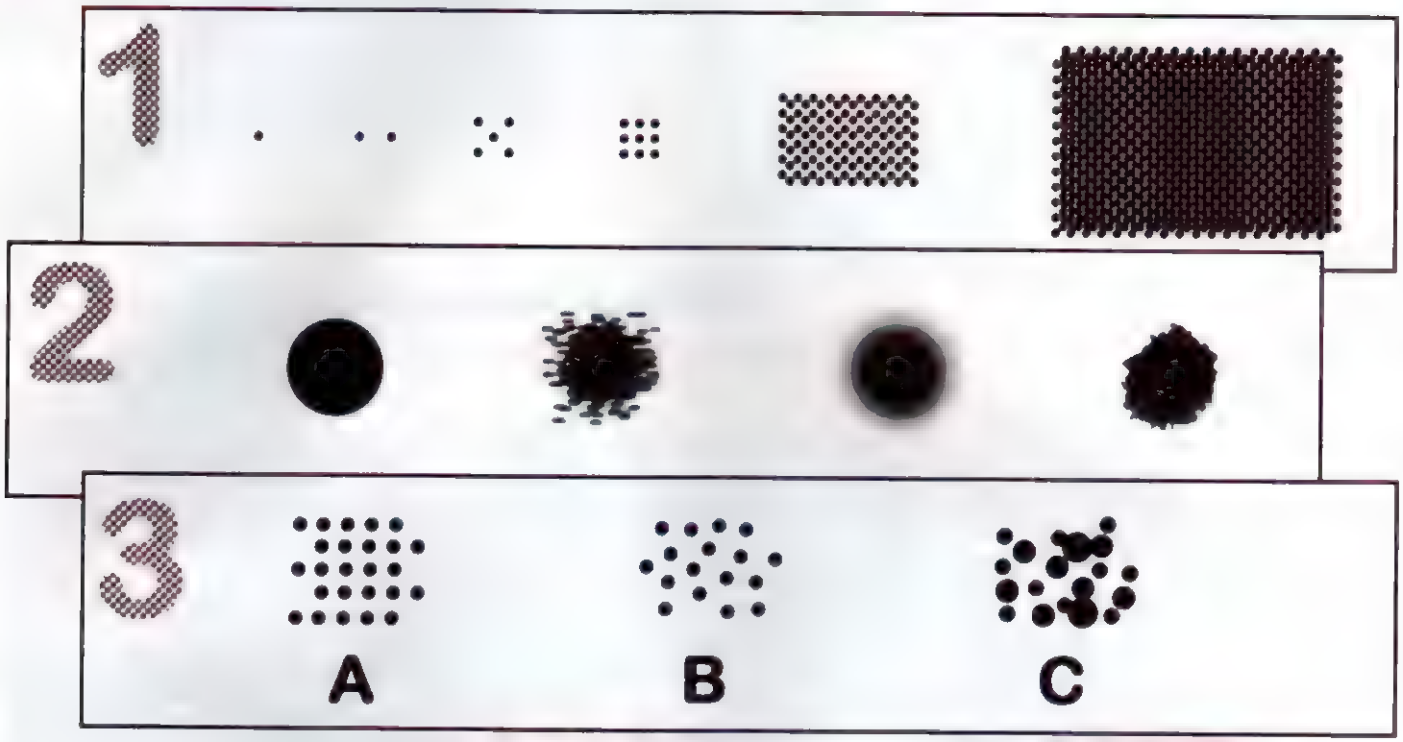
El material no es demasiado complicado, puede usarse una serie de plumas, estilógrafos y plumines que ayuden a dar puntos de diferente grosor para obtener el volumen adecuado, incluso puede usarse una sola herramienta que marque puntos pequeños y grandes, dependiendo de la presión que se ejerza.

Debe usarse en un papel que no sea tan poroso y que no absorba demasiado la tinta, ya que podría echarnos a perder el trabajo.

Para esta ilustración se usó papel Amate de color Rosa, papel copia, cinta adhesiva, Lápiz HB para el dibujo y 6B para la calca, Goma y un plumón Berol Fantasy Negro.

El dibujo se trazó en un cuaderno de dibujo para posteriormente pasarlo al amate por medio de calcado.

CONSIDERACIONES A TOMAR EN EL PUNTILLISMO.

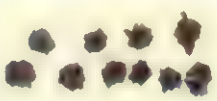


1. Tú puedes controlar desde un gris hasta un negro absoluto. Todo depende de qué tan cerca se encuentren los puntos y qué tan unidos estén unos con otros.

2. La calidad del punto depende no sólo del instrumento (plumón, pincel, plumón, estilógrafo, rotulador, plumilla, etc.), sino también de la inclinación de éste y la presión que hagas sobre el papel.

3. La limpieza del puntillismo radica en la uniformidad de los puntos como en el caso A; aunque, segun se requiera, la espontaneidad de los casos B y C puede ser útil según lo que planeemos expresar. En cualquier caso, debes considerarlo antes de empezar a trabajar tu ilustración.

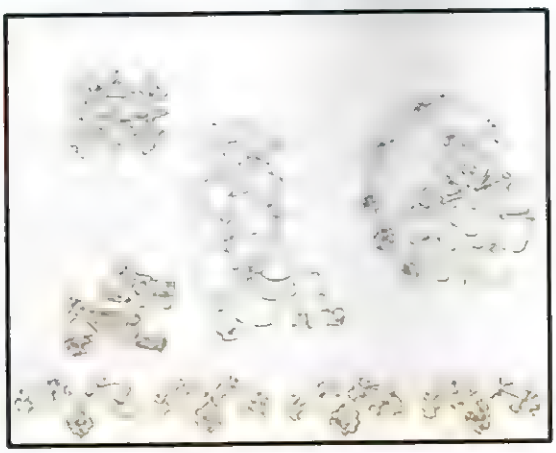
Otro aspecto importante es el papel. Un papel con mucha pulpa como el Kraft (el café a la derecha), nos mostrará un punto donde la tinta se expande; un papel más poroso como el copia (el amarillo) no puede contener la tinta y se expande indiscriminadamente; un papel más comprimido como el couché (el blanco) nos mantendrá unos puntos más concentrados.



Ahora, el Proceso.

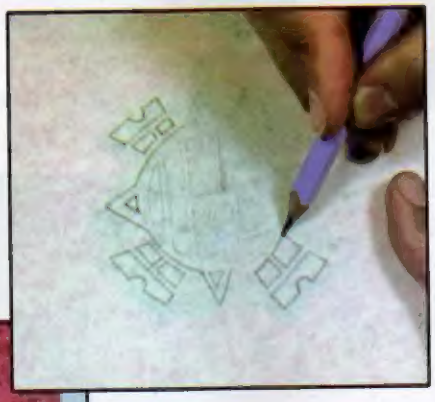
Una vez que tenemos nuestro dibujo nos ayudaremos del papel copia, que es muy transparente, para sacar otro original de nuestro dibujo sin tener que arrancar la hoja de nuestro cuaderno. Al momento de calcar, puedes corregir la composición de la ilustración y cambiar elementos de lugar sin problema.

Trata de no presionar demasiado el lápiz porque puedes rasgar el papel. Antes de separar el papel copia de tu original, confirma que todos los elementos estén calcados y no falte ninguna línea por pasar.



Ya tienes una copia fiel de tu Original, ahora podemos pasarla al papel amate.

Del otro lado del papel copia (donde no tiene dibujo), traza con el lápiz 6B unos rayones que sigan las líneas de tu dibujo, debes tener cuidado de no dejar ni una línea sin repasar con el lápiz (por el lado inverso).



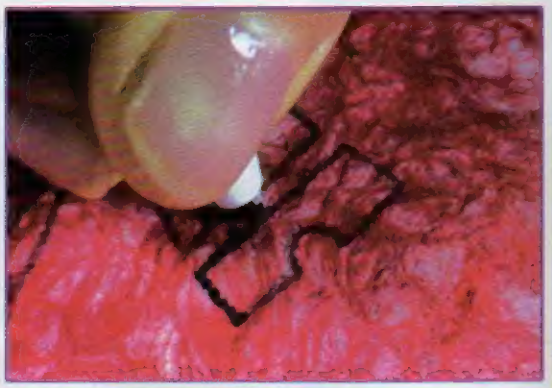
Ahora coloca el dibujo sobre el amate, céntralo bien para que no quede chueco. Las líneas originales del dibujo deben quedar hacia arriba,0 (hacia ti) y los rayones que marcaste deben quedar hacia abajo (hacia el amate).

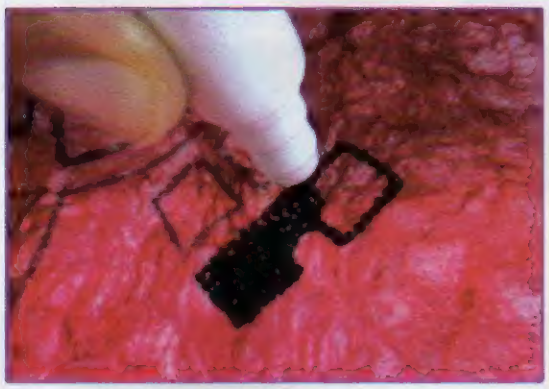
Fija el papel copia con cinta adhesiva al amate por la parte superior, así podrás ver tus avances en el calcado.

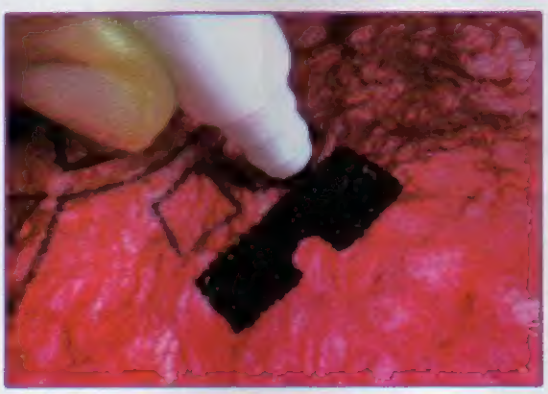
Comienza a trazar de nuevo el dibujo, siguiendo las líneas originales, marca muy bien cada línea para que puedas distinguir las que ya re-trazaste de las que no.

Si tienes dudas sobre si el dibujo está pasando adecuadamente, revisa levantando el papel de vez en cuando.

Ya que tienes todo tu dibujo trazado en el amate comienza a rellenar zonas con puntillismo, las más fáciles pueden ser las zonas que van a ser casi negras; para éstas, comienza delineando la orilla de la sección que vas a puntear.





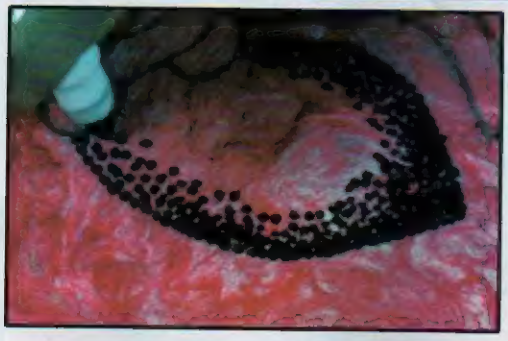


Rellena poco a poco el espacio, siempre punteando, no rellenes con un tono negro sólido, ya que la idea es que se vea una masa sólida hecha a base de puntos.

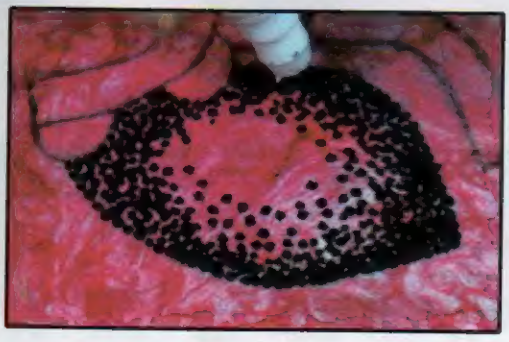
Puedes usar puntos de diferente tamaño, regulando la presión que aplicas al plumón y recuerda siempre que el pincel debe ser tomado de manera que quede vertical al papel, para que los puntos queden bien hechos, de otra manera pueden salir 'gotas' en vez de puntos al marcar.

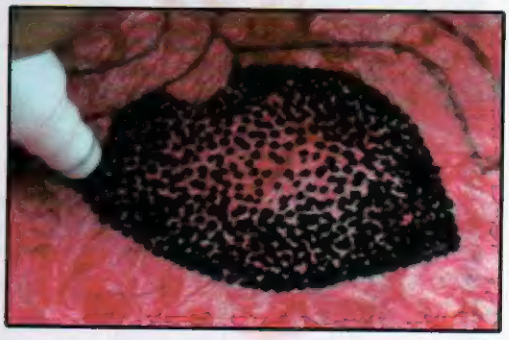
Para el degradado, traza primero la línea exterior de la forma que vas a trabajar y comienza a marcar puntos hacia el interior.

Mientras más pegados estén los puntos a la línea, deben estar más concentrados entre ellos, y conforme se vayan alejando, debes de irlos separando cada vez más hasta que queden espacios muy grandes entre los puntos al centro de la figura. Esto te da un degradado concéntrico que brinda un efecto de volumen.



Si deseas, puedes retocar cuantas veces quieras, el chiste es que no satures demasiado de puntos y que el degradado no se vea cortado o forzado.





Valora las partes que vas a degradar y las que vas a saturar con puntos negros, nota que en esta ilustración no tenemos una fuente de luz por lo sencillo del ejercicio, pero en números posteriores trabajaremos puntillismo aplicado en trabajos más complicados.